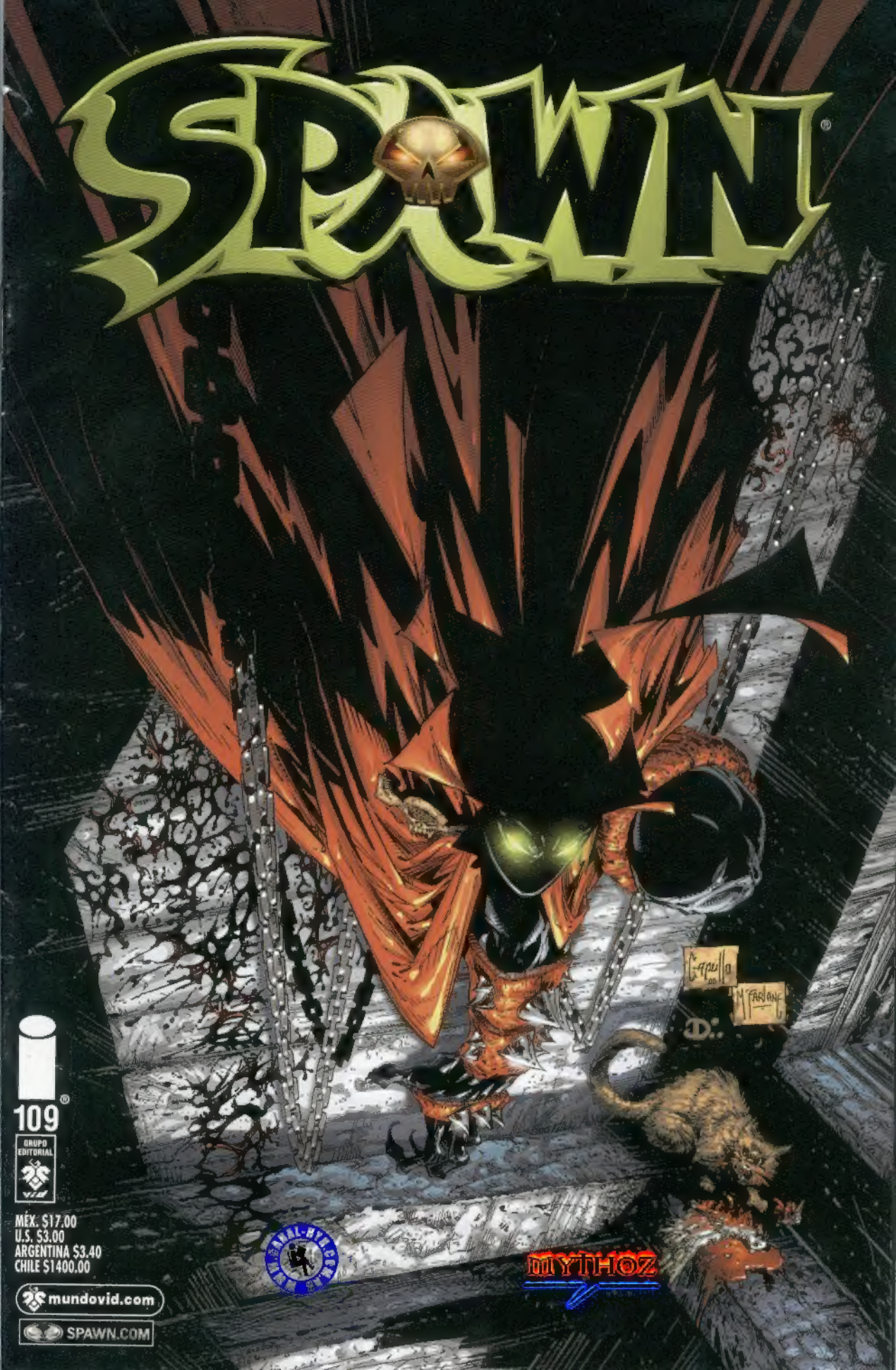

SPAWN
109
GRUPO EDITORIAL
MÉX. $17.00
U.S. $3.00
ARGENTINA $3.40
CHILE $1400.00
mundovid.com
SPAWN.COM
MYTHOZ

TODD McFARLANE E
IMAGE COMICS PRESENTAN

EL REINO
parte III

DEDICADO A
RICK REKEDAL

TRAMA
BRIAN HOLGUIN
TODD McFARLANE

HISTORIA
BRIAN HOLGUIN

TRAZOS
ANGEL MEDINA

TINTAS
DANNY MIKI
VICTOR OLAZABA
ALLEN MARTINEZ
CRIME LAB STUDIOS

COLOR
BRIAN HABERLIN
DAN KEMP
HABERLIN STUDIOS

PORTADA
GREG CAPULLO

PRESIDENTE DE ENTRETENIMIENTO
TERRY FITZGERALD

DIRECTOR DE ARTE
BRENT ASHE

DISEÑADOR
BOYD WILLIAMS

MANAGING EDITOR
BRAD GOULD

PUBLICIDAD PARA IMAGE COMICS
JIM VALENTINO

SPAWN CREADO POR TODD McFARLANE

RESUMEN DE SPAWN 108

Sam y Twitch llaman a Spawn y piden su ayuda para hallar a Max Jr., quien está determinado a no ser encontrado. En vez de ello, se acerca más y más a su nueva amiga, Dawn; sin embargo, Dawn está cerca de muchos otros, y un amigo en particular es iniciado en un grupo religioso llamado El Reino. Mientras, Simon Pure aparece en una azotea para hacerle saber a Spawn que no debería interferir en asuntos que no le conciernen. Mientras, de vuelta en la estación, Sam y Twitch discuten la desaparición de Max Jr., pero su conversación es interrumpida cuando se descubre que hay un grupo de cadáveres colgados frente al edificio de policía.

TODD McFARLANE PRODUCTIONS
SPAWN.COM

GRUPO EDITORIAL VID, S. A. de C. V.

PRESIDENTE
MANELICK DE LA PARRA VARGAS

DIRECTORA GENERAL
SONIA BATRES PINELO

DIRECTOR EDITORIAL
CARLOS FRANCISCO JIMÉNEZ E.

GERENTE DE OPERACIONES
ENRIQUE ESPINOSA DE LOS MONTEROS

GERENTE DE COMERCIALIZACIÓN
FERNANDO CASTILLO MARÍN

GERENTE DE FINANZAS Y ADMINISTRACIÓN
LYDIA RODRÍGUEZ ROMERO

GERENTE DE MERCADOTECNIA
NORMA MONROY FLORES
info@mundovid.com

TIENDA DE CÔMICS VID
(5) 522-41-18 Y (5) 522-51-49

CONMUTADOR
(5) 322-13-00 Fax: (5) 322-13-46

VENTA DE REVISTA Y SUSCRIPCIONES
(5) 322-13-35 Fax: (5) 322-13-34
getit@mundovid.com

E-MAIL ÁREA EDITORIAL
comics@mundovid.com

SERVICIO AL LECTOR EN MÉXICO
(5) 322-13-53 Fax: (5) 322-13-46

Coordinación Editorial: DAVID E. ORELLANA G.- Coordinación Edición Digital: LEONEL MONTOYA.- Asistentes Editoriales: CARLO ANGIE NÚÑEZ, JESÚS ÁNGEL PÉREZ, PEDRO A. INFANTE R.- Asistente de Producción: FERNANDO PÉREZ.- Edición Digital: ABRAHAM JARAMILLO, AMÉRICA ZARAZÚA, BRENDA LLACA, CYNTHIA ORTIZ, GUILLERMINA SALAZAR, MARINA MARTÍNEZ, ORALIA CORTÉS, RAFAEL VELA.- Corrección: LUCERO BLADINIÈRES.- Traducción: SALVADOR VELÁZQUEZ .

"SPAWN" AÑO 5 Núm. 109, Febrero 22 de 2002.
Revista Catorcenal publicada por GRUPO EDITORIAL VID, S.A. DE C.V.-RFC: GEV-861208-FI9.- Presidente: Manelick de la Parra Vargas.- Directora General: Sonia Batres Pinelo.- Editora responsable: Lic. Teresa Ponce Torres.- Oficinas: Calle Pino # 1, Colonia Florida, C. P. 01030, México, D. F.- Tel: (5) 322-13-00, Fax: (5) 322-13-46.- Autorización de la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas: Certificado de Licitud de Título: Núm. 10318 de fecha 5 de Octubre de 1999.- Certificado de Licitud de Contenido: Núm. 7244 de fecha 5 de Octubre de 1999.- De la Dirección General del Derecho de Autor: Reserva Número: 04-1998-101319172300-102.- De la Dirección General de Correos como Publicación Periódica. Registro DGC Núm.-(En Trámite).-Distribución en el Distrito Federal: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A. C., Guerrero # 50, C. P. 06350, México, D. F.- Tels: (5) 591-14-00 y (5) 591-13-01.- Foránea: Compañía Distribuidora de Periódicos, Libros y Revistas, S. A. de C. V.-Serapio Rendón #87 3er piso, Col. San Rafael, Apartado Postal 4932, México, D.F.-Tel. (5) 541-46-24.-Fax: (5) 547-06-18 (a quien deberán remitirse los fondos).- Impresión Forros e Interiores: Impresor, S. A. de C. V.- Eje 1 Pte. México-Coyoacán # 321 Col. Xoco, C. P. 03330, México, D. F.- Pre-prensa Digital: Servicios Cromagraphics S. C. Vistahermosa # 160 Colonia Portales, C. P. 03300, México, D. F. Tel./Fax: (5) 688- 91-93.- Certificado de Registro en la Cámara Nacional de la Industria Editorial: Núm. 226. Derechos Artísticos y Literarios Reservados conforme a la ley. -Copyright © 1999 Todd McFarlane Productions, Inc.TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Todos los personajes relacionados que aparecen aquí, así como sus características distintivas, nombres, los elementos, el relato, el logo y el símbolo, son MARCA REGISTRADA y © Copyright de Todd McFarlane Productions, Inc., 1999.- Esta revista no puede ser copiada o reproducida bajo ningún sistema, sin el permiso por escrito de Todd McFarlane.- La historia, los personajes, el relato y todo lo presentado, son aspectos totalmente ficticios. Spawn # 109 fue publicado originalmente en USA en junio del 2001.

Distribución: **Argentina:** Distribuidor Interior: Bertrán, S.A.C. Av. Vélez Sarsfield núm. 1950-1285, Buenos Aires, Argentina, Tel. 303-18-72. Distribuidor capital: Vacaro Sánchez y Cía., Moreno núm. 794, piso 9, Tel. 342-40-31. **Chile:** Sociedad de Distribuidores Alfa, S.A., Av. Carlos Valdovinos núm. 251, Santiago de Chile. Tel. 552-55-99.

PRINTED AND MADE IN MEXICO

IMPRESA Y EDITADA EN MÉXICO

oh-
oh.

SIETE... CUÉNTENLOS, ¡SIETE!... CADÁVERES COLGADOS FRENTE A ESTE GRAN INSTITUTO DE JUSTICIA.

¿SIETE CADÁVERES EN UNA CUERDA Y NI UN *POLICÍA* LO NOTÓ? Y NO PODEMOS BAJARLOS HASTA QUE EL FORENSE LOS VEA.

¿ALGUIEN QUIERE AVENTURARSE A DECIR UNA TEORÍA SOBRE CÓMO PASÓ ESTO? PORQUE SI ES ASÍ, NOS HARÁ VER **GENIALES**.

LOS MEDIOS VAN A HACER FIESTA CON MI TRASERO. ESTO HARÁ VER ESE FIASCO DEL ***ZAMBULLIDOR*** COMO UN FIN DE SEMANA EN LA PLAYA.

DÉJEN- ME SER CLARO: TODOS EN ESTE CUARTO PUEDEN ESPERAR QUE SU VIDA SE TORNE ***SERIAMENTE DESAGRADABLE*** EN LOS PRÓXIMOS **MESES**.

NO HAY CABIDA AL ERROR EN ESTO, NIÑOS. ***NO*** SE COMETERÁN ERRORES.

BIEN, PUES. VEAMOS LO QUE SABEMOS. Y NO ES MUCHO...

DISCULPEN, DAMAS: ¿TIENEN ALGO QUE COMPARTIR LAS DOS? ¿UNA TEORÍA QUE DESEEN OFRECER A NUESTRO BENEFICIO? POR FAVOR, SOMOS TODO OÍDOS.

¿BIEN...?

BUENO, ¡MIREN ESO!

ACABO DE ESCOGER A MI EQUIPO LÍDER PARA ESTO...

Y USTEDES, PAR DE GENIOS, SACARON LA PAJA MÁS CORTA.

ÉSTE ES ***SU*** CASO.

TODOS, DESDE DIOS PARA ABAJO, TENDRÁN LOS OJOS SOBRE USTEDES, VIENDO, ESPERANDO QUE LA RIEGUEN. ¡PROCUREN QUE ESO NO PASE!

ESTO ES RARO, TWITCH. DIGO... NO SÓLO RARO SINO, TÚ SABES...

SÍ. CREO QUE SÉ A QUÉ TE REFIERES.

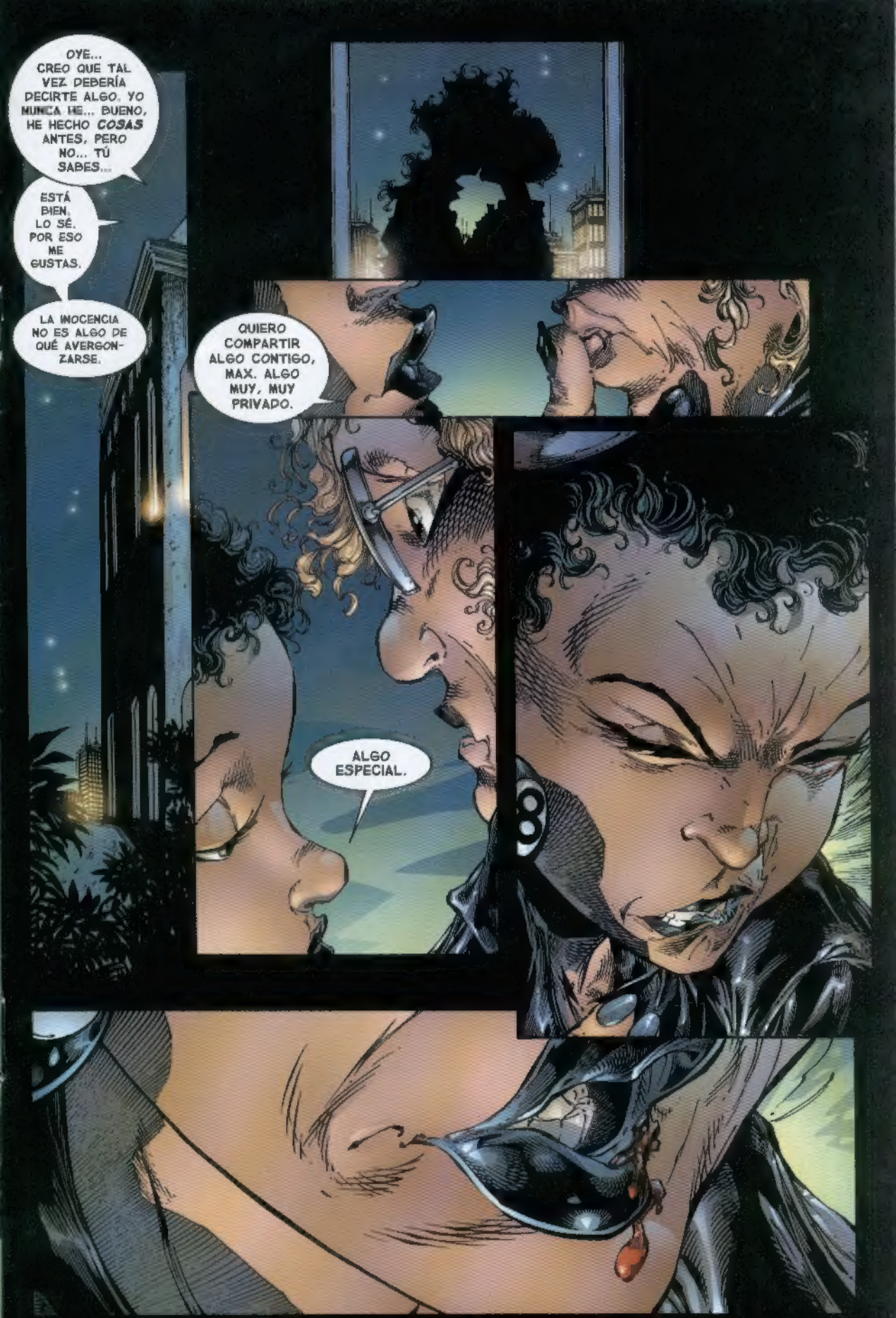
PERDÓN.

NUESTRAS DISCULPAS, SEÑOR.

¡ES ÉL! ¡MUÉVETE!
NO.
¡SLAM!
¡UGH!
NADIE IRÁ A NINGÚN LADO.

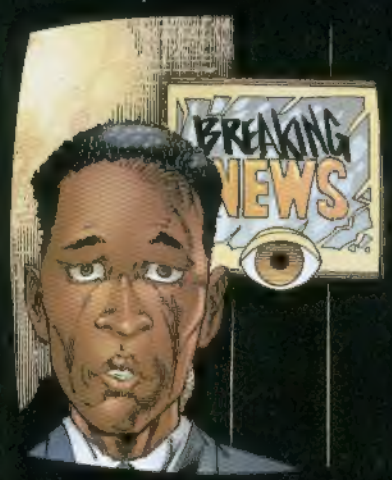
SPAWN... LO SENTIMOS. TODO ESO DEL ARMAGEDÓN. FUE COSA DE MALEBOLGIA...
MALEBOLGIA ESTÁ MUERTO. YO LO MATÉ. LO QUE ERA SUYO AHORA ES MÍO.
ESO SIGNIFICA QUE AHORA USTEDES ME PERTENECEN.

HAY ALGO ALLÁ AFUERA. EN MI CIUDAD. ALGO OSCURO Y ESCONDIDO. OCULTÁNDOSE HASTA DE MÍ.
QUIERO QUE DESCUBRAN QUÉ ES.
¿CÓMO? DIGO... ¿CÓMO?
USEN SU IMAGINACIÓN. TIENEN 48 HORAS.
Y UNA COSA MÁS...
COM-PÓRTEN-SE.


OYE... CREO QUE TAL VEZ DEBERÍA DECIRTE ALGO. YO NUNCA HE... BUENO, HE HECHO *COSAS* ANTES, PERO NO... TÚ SABES...
ESTÁ BIEN. LO SÉ. POR ESO ME GUSTAS.
LA INOCENCIA NO ES ALGO DE QUÉ AVERGONZARSE.
QUIERO COMPARTIR ALGO CONTIGO, MAX. ALGO MUY, MUY PRIVADO.
ALGO ESPECIAL.

VEN ACÁ.
MMM. WUAU... ES COMO... COMO SI ESTUVIERA ARDIENDO POR DENTRO.
Ssssh. BÉSA-ME.
¡BÉBE-ME!
SÍ...
WUOU. ¿QUÉ HICISTE? ¿ESTÁS BIEN?
PRUÉ-BAME.

HISTORIA QUE HA TENIDO EN SUSPENSO A TODO EL PAÍS EL DÍA ENTERO. EL DETECTIVE SAM BURKE, EL INVESTIGADOR A CARGO EN ESTE CASO, HABLÓ TEMPRANO CON LA PRENSA, PERO SE REHUSÓ A REVELAR CUALQUIER DETALLE SOBRE LA PRESENTE INVESTIGACIÓN.



NO. NO. LO SIENTO. APRECIO SU PACIENCIA, PERO DE NINGUNA MANERA PODRÍA DISCUTIR UN CASO TAN DELICADO COMO ÉSTE.

TAN PRONTO TENGAMOS ALGO QUÉ REPORTAR, EL DEPARTAMENTO ENVIARÁ UN COMUNICADO. GRACIAS.

¿PUEDE CONFIRMAR O NEGAR ALGUNOS DE LOS RUMORES QUE ESTÁN CIRCULANDO SOBRE LOS EVENTOS DE ANOCHE?

PUEDO CONFIRMAR QUE HAY UNA INVESTIGACIÓN. DIGO... ESTAMOS INVESTIGANDO. PERO APARTE DE ESO... SIN COMENTARIOS. GRACIAS.

RUMORES DE ADORADORES DEL DIABLO O CULTOS SATÁNICOS...

OTRO OJO MORADO PARA EL NYPD...

¿VA A PEDIR EL ALCALDE AYUDA FEDERAL EN...

¿CREE QUE HAYA OTRO TRATO EN ESTO...

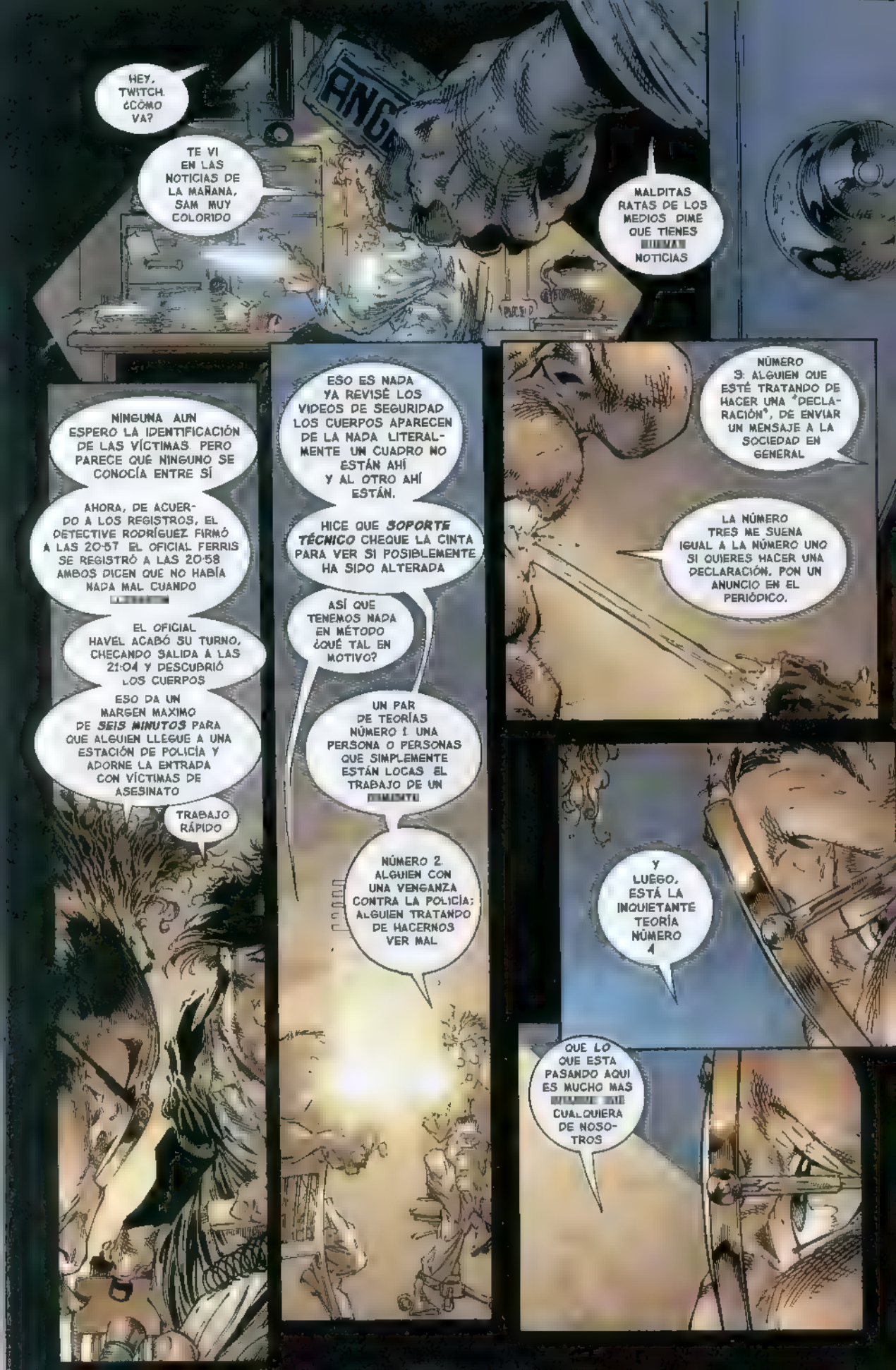
SE REHÚSAN A DAR INFORMACIÓN...

EL DIZQUE CÓDIGO DEL SILENCIO...

¡HEY! ¿QUÉ ACABO DE DECIR? ¿EH?

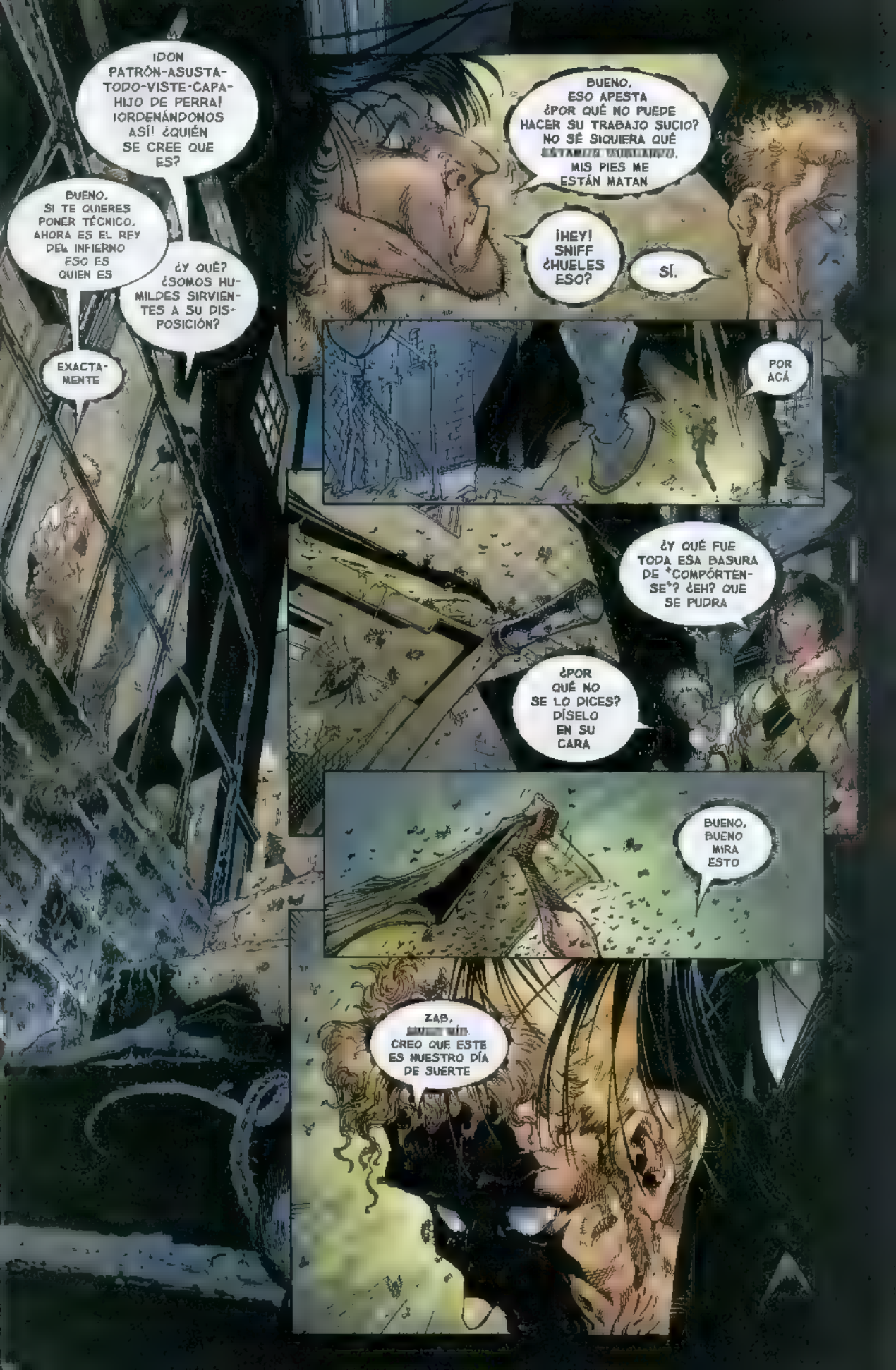
¡OIGAN, BOLA DE PIIII HIJOS DE *PIII*, ¿QUÉ *PIII* PARTE DE SIN *PIII* COMENTARIOS NO ALCANZAN A ENTENDER?

AHORA QUÍTATE DE MIS *PIII* PEQUEÑO *PIII* ANTES DE *PIII* *PIIII* *PIIII*...


HEY, TWITCH. ¿CÓMO VA?
TE VI EN LAS NOTICIAS DE LA MAÑANA, SAM MUY COLORIDO
MALDITAS RATAS DE LOS MEDIOS DIME QUE TIENES [redacted] NOTICIAS
NINGUNA AUN ESPERO LA IDENTIFICACIÓN DE LAS VÍCTIMAS. PERO PARECE QUE NINGUNO SE CONOCÍA ENTRE SÍ
AHORA, DE ACUERDO A LOS REGISTROS, EL DETECTIVE RODRÍGUEZ FIRMÓ A LAS 20:57 EL OFICIAL FERRIS SE REGISTRÓ A LAS 20:58 AMBOS DICEN QUE NO HABÍA NADA MAL CUANDO [redacted]
EL OFICIAL HAVEL ACABÓ SU TURNO, CHECANDO SALIDA A LAS 21:04 Y DESCUBRIÓ LOS CUERPOS
ESO DA UN MARGEN MAXIMO DE ***SEIS MINUTOS*** PARA QUE ALGUIEN LLEGUE A UNA ESTACIÓN DE POLICÍA Y ADORNE LA ENTRADA CON VÍCTIMAS DE ASESINATO
TRABAJO RÁPIDO
ESO ES NADA YA REVISÉ LOS VIDEOS DE SEGURIDAD LOS CUERPOS APARECEN DE LA NADA LITERALMENTE UN CUADRO NO ESTÁN AHÍ Y AL OTRO AHÍ ESTÁN.
HICE QUE ***SOPORTE TÉCNICO*** CHEQUE LA CINTA PARA VER SI POSIBLEMENTE HA SIDO ALTERADA
ASÍ QUE TENEMOS NADA EN MÉTODO ¿QUÉ TAL EN MOTIVO?
UN PAR DE TEORÍAS NÚMERO 1. UNA PERSONA O PERSONAS QUE SIMPLEMENTE ESTÁN LOCAS. EL TRABAJO DE UN [redacted]
NÚMERO 2. ALGUIEN CON UNA VENGANZA CONTRA LA POLICÍA; ALGUIEN TRATANDO DE HACERNOS VER MAL
NÚMERO 3: ALGUIEN QUE ESTÉ TRATANDO DE HACER UNA "DECLARACIÓN", DE ENVIAR UN MENSAJE A LA SOCIEDAD EN GENERAL
LA NÚMERO TRES ME SUENA IGUAL A LA NÚMERO UNO SI QUIERES HACER UNA DECLARACIÓN, PON UN ANUNCIO EN EL PERIÓDICO.
Y LUEGO, ESTÁ LA INQUIETANTE TEORÍA NÚMERO 4
QUE LO QUE ESTA PASANDO AQUI ES MUCHO MAS [redacted] CUALQUIERA DE NOSOTROS

VAMOS, VAMOS. [illegible] ESTÁ?
RAYOS APURATE, PUES
HEY, GUAPO. ¿ESTÁS ESPERANDO A ALGUIEN?
¡DAWN! ¡DIOS MÍO! [illegible] ESTABAS? LLEGASTE TARDE
NO ES CIERTO. LLEGUÉ JUSTO A TIEMPO Y NO BLASFEMES, ¿OKEY?
MIRA DIGO, ESTABA ESPERANDO SÓLO. DIOS, REALMENTE NECESITACA VERTE Y .
OYE, MAX. SÓLO CÁLMATE, ¿OKEY? TODO ESTÁ BIEN YA ESTOY AQUI
NO SÉ QUÉ ESTÁ MAL. ME SIENTO TAN... NO SÉ ME SIENTO...

Mmm
HEY, CON CALMA. ¿QUIERES?
WUAU REALMENTE ESTÁS MAL
LO SIENTO LO SIENTO TANTO NO SÉ QUÉ TENGO SIENTO COMO SI ME ESTUVIERA MURIENDO
OKEY, PUEDO VER ESO ES PEOR DE LO QUE PENSÉ
¿EH? ¿QUÉ QUIERES DECIR?
NO TE PREOCUPES
PUEDO HACER QUE MEJORES
PERO NO AQUÍ
NO EN PÚBLICO ASÍ
VAMOS POR AQUÍ
¿QUÉ ME ESTA PASANDO?
NO TE PREOCUPES, MAX PUEDO ARREGLARLO ¿OKEY? YO TE ALIVIARÉ


¡DON PATRÓN-ASUSTA-TODO-VISTE-CAPA-HIJO DE PERRA! ¡ORDENÁNDONOS ASÍ! ¿QUIÉN SE CREE QUE ES?
BUENO, SI TE QUIERES PONER TÉCNICO, AHORA ES EL REY DEL INFIERNO ESO ES QUIEN ES
¿Y QUÉ? ¿SOMOS HUMILDES SIRVIENTES A SU DISPOSICIÓN?
EXACTAMENTE
BUENO, ESO APESTA ¿POR QUÉ NO PUEDE HACER SU TRABAJO SUCIO? NO SÉ SIQUIERA QUÉ ESTAMOS BUSCANDO. MIS PIES ME ESTÁN MATAN
¡HEY! SNIFF ¿HUELES ESO?
SÍ.
POR ACÁ
¿Y QUÉ FUE TODA ESA BASURA DE "COMPÓRTENSE"? ¿EH? QUE SE PUDRA
¿POR QUÉ NO SE LO DICES? DÍSELO EN SU CARA
BUENO, BUENO MIRA ESTO
ZAB, [illegible] CREO QUE ESTE ES NUESTRO DÍA DE SUERTE

NO
NO, AÚN NO HAY NOTICIAS MIRA.. OYE, LO SÉ MAX TAMBIÉN ES MI HIJO, ¿SABES? OKEY, NO EMPECEMOS
ESCUCHA, RECLUTÉ ALGO DE AYUDA EXTERNA NO IMPORTA QUIÉN ALGUIEN QUE CREO PUEDE AYUDAR. SÍ CLARO QUE CONFÍO EN ÉL.
SÓLO ALGUIEN... NO, NO LO LLAMARÍA AMIGO EXACTAMENTE SÍ ESPERO SABER ALGO PRONTO.. SI NECESITAS ALGO, MÁNDAME UN MENSAJE
GRACIAS, TÚ TAMBIÉN BYE, HELEN
MAN!

ESTOY ABURRIDO
YO TAM-BIÉN
CUATE, ¿POR QUÉ TE TARDAS TANTO? DIJISTE QUE SABÍAS CÓMO HACER ESTO
[illegible], TAL VEZ SI DEJARAS DE RESPIRARME EN LA NUCA
¿NO SE PASÓ LA HORA DE DORMIR, NIÑOS?
¿POR QUÉ NO VAS A METERTE EN TUS PROPIOS ASUNTOS, IMBÉCIL?
ÉSTE ES NUESTRO ASUNTO NO [illegible] LOS BIENES DE TU [illegible]
NO ROBA-RÁS.
NO USARÁS EL NOMBRE DE DIOS EN VANO.
¡HEY!
¡AWW!

¡ARRGH! ¡PÁRALE! ¡SUÉLTAME!
SEXY
"TRAED LA RES DE ENGORDA Y MATAD-LA ..
¡COMAMOS Y ESTEMOS CONTENTOS!
¡NO!

DÉJENLOS IR
¡AHORA!
COMO QUIERAS

¡BESTIA! ¡ERES UNA ABOMINACIÓN ANTE EL SEÑOR!
¡AAAH!

¡AAARGH!
¡TIENE A LUCAS!
¡CUI-DADO!

¡ES SUFICIENTE! ¡VÁMONOS!

CONTINUARÁ.

TODD MC FARLANE, GREG CAPULLO, ANGEL MEDINA...

POR URIEL A. DURÁN.

Hoy, a más de 100 publicaciones regulares, y un buen número de ediciones especiales y miniseries, Spawn atraviesa un periodo de transición en los cómics, que definitivamente marca una nueva era, con un nuevo rumbo a seguir.

Pero para comprender mejor esto, no está de más un rápido recuento: Spawn, cuando fue lanzado al mercado, se presentó como una obra exclusiva de Todd McFarlane, o sea, como un cómic de autor. Él no sólo ideó el concepto; también se ocupó de crear personajes, escribir la trama, hacer diálogos, dibujar y entintar la serie. De este modo, Spawn reflejó todo el tiempo, única y exclusivamente la visión de su autor, y si tienen la fortuna de poseer los primeros números de la serie, observaron con mayor detalle cómo es que funciona esta situación. Aquí es notorio, de primera instancia, que Spawn se presentó como un superhéroe, o sea, como un personaje vestido con mallas ajustadas, capas vistosas con aires de justiciero de los callejones. Es comprensible, tomando en cuenta que, hasta entonces, McFarlane había trabajado única y exclusivamente haciendo cómics de superhéroes, y que incluso, para ser el año 1992, con todo y que ya había ciertos intentos exitosos de cómic del tiempo experimental y alternativo, desde los '80, las propuestas alternas a los superhéroes eran recibidas recelosamente por parte del público lector. Así pues, Spawn, aunque era en sí una nueva propuesta creativa, siempre se notó un tanto clasificable dentro del rubro de los superhéroes.

La situación no siempre fue así, y poco a poco fueron presentándose conceptos más oscuros dentro de la serie, más hacia lo que se esperaba de la propuesta original. Coincidiendo en esta etapa, McFarlane dejó el arte gráfico en manos de Greg Capullo, quien se convirtió en el artista titular de Spawn durante mucho tiempo. Si bien, inicialmente, Capullo procuró apegarse al estilo original de McFarlane, poco a poco fue aportando algo de su parte al respecto, principalmente con imágenes más explícitas con respecto a la violencia, así como también un manejo de atmósfera más oscuro y sórdido, sin olvidar el notorio cambio en la indumentaria de Spawn, que aunque conservó el diseño básico, resultó un tanto más agresiva y oscura, más acorde con esta nueva etapa, donde Spawn finalmente dejaría su parecido a un superhéroe, y se acercaría más a su propuesta de agente infernal. Como detalles a notar de esta etapa, es que Spawn ya no trajo el rostro con la máscara puesta todo el tiempo, y su capa tendía a cubrirlo más seguido, contrario a los primeros números, donde con todo y que la capa era igual de voluminosa, permanecía atrás, permitiendo el libre lucimiento del físico de Spawn.

McFarlane creó a Spawn, pero definitivamente fue Capullo quien lo definió como un personaje con su propia y muy particular personalidad visual.

Finalmente, hoy ha llegado el momento de que Capullo ceda su lugar, para permitir que el personaje y la serie continúen en una etapa nueva. Por si se preguntan qué hay detrás de este cambio, es que Capullo, como todo artista del cómic, no desea estancarse con un solo título o personaje, que de por sí no es creación directa suya. Capullo ya había probado con un cómic de su creación: The Creech, que fue, de hecho, sólo una miniserie, ya que sus obligaciones en Spawn no le dieron chance para más. Al dejar Spawn, ya anunció que tras un pequeño periodo de descanso, se dedicará de lleno a producir una nueva serie de The Creech, la cual se titulará The Creech II, y dependiendo de la respuesta del público, cabría la posibilidad de una serie regular a futuro. En todo caso, Spawn queda en buenas manos, pues el arte correrá a cargo de Angel Medina.

Fue descubierto durante una búsqueda de talento general por parte de Image Comics, cuando los 6 estudios fundadores seguían juntos. Se integró a Mc Farlane Productions, y tras un periodo de entrenamiento y pulimiento de estilo, se le asignaron varios trabajos menores, como tarjetas y pin-ups, antes de que finalmente entrara a trabajar formalmente en un título. Él se dio a conocer en Kiss Psycho Circus (ya publicado por Grupo Editorial Vid), donde desarrolló un estilo oscuro, pero espontáneo, si bien, apegado al 'estilo de casa' de McFarlane Productions, con cierto toque particular de ingenuidad, propio de un autor joven. La trama ha tomado una nueva dirección, y con ella, también el arte. Ya será sólo cuestión de tiempo para notar qué resultará esta vez, pero definitivamente, por algo es que todo se da la oportunidad de evolucionar. Finalmente, para cerrar la sección informativa de hoy, no olviden que hay puertas abiertas para recibir todas sus quejas, dudas, inquietudes, comentarios, peticiones, dibujos, ficciones o lo que sea, en ésta, su casa editorial. Pueden contar con el correo tradicional (Pino # 1, Colonia Florida, esq. Minerva, C. P. 01030, México, D. F.); el correo electrónico (comics@mundovid.com; o bien el fax (5322-1346); y no dejen de hacerlo, sólo así es posible conocer qué opinan allá afuera sobre esta serie, y qué les gustaría ver a futuro. Y ahora sí, sin nada más que agregar, sólo resta decir: hasta el próximo número.